CYBERBYKES™

SHADOW RACER VR



INSTRUCTION MANUAL

MANUEL D'UTILISATION

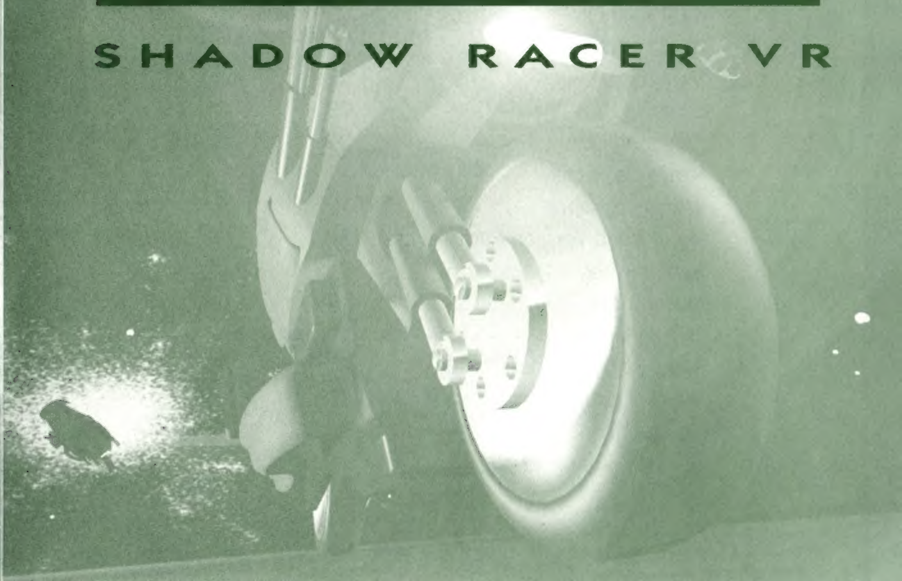
BENUTZERHANDBUCH

GAMETEK®

COMPACT disc DIGITAL AUDIO

CYBERBYKES

SHADOW RACER VR



CONTENTS

SYSTEM REQUIREMENTS:

IBM or 100% compatible 486 SX-33 or faster processor with 8 Megs of RAM (Pentium with 16 Megs of RAM recommended for maximum performance with all options on). DOS 5.0 or later. Microsoft or 100% compatible mouse. Sound card support: Sound Blaster (standard, Pro, 16, AWE32), Pro Audio Spectrum (Plus, 16, Studio), Gravis Ultrasound, General MIDI, MPU-401. Single Joystick support. Supports Victormaxx CyberMaxx VR headset.

INSTALLATION:

Insert the CyberBykes disc into your machine (CD or floppy)
Type: **INSTALL** from that drives prompt.
Example: The CD is drive D:
Place the CD into the CD-ROM drive and from the
D:\> prompt, type: **INSTALL.**

BACKGROUND:

Your CyberByke is a technological breakthrough. It utilizes newly developed sensor arrays to display information on a "virtual world" display back home in your simulator. Everything your byke encounters is reproduced in a 3D environment for you, keeping you in total control but free from danger. There are several models of bykes being produced, and you will be outfitted with upgrades as they are completed. Your first byke, the Hawk HR500, is equipped with a 500cc engine, two weapon bays, a thruster unit, multi-layered armour, interchangeable fuel tanks, a heads up display with radar, a gyroscopic balancing system, and a secondary electric motor.

RUNNING CYBERBYKES:

You will need to configure your system before playing CyberBykes. The first time you run the game, the setup program will run automatically (you can also run it at any time by typing CYBER SETUP at the DOS command line).



Resolution: The setup will ask you to choose a resolution setting for each segment of the game

Screen Mode: This will affect the resolution of the animations and selection screens. Setting this resolution higher will not affect your gameplay.

Combat: This will affect the resolution of the actual gameplay, and will affect your computers performance the most.

Construction: This will affect the resolution of the level editor only, and while a little slower, allows you to view more of the area you are working on.
The default for all three of these is 320 x 200 mode. The faster your computer is, the greater the resolution can be without slowing game performance.

The available options for all resolution modes are: VGA 320 x 200, VGA Mode X 360 x 240, VGA 640 x 480, VGA 800 x 600, VGA 1280 x 1024. Higher resolutions will affect gameplay on slower machines.

SOUND DEVICES:

Next you can choose a sound card for the game to use.

Sound Effects: This is the card used to play the games sound effects.

Base Address: This is the address your card is set to use, refer to your sound card documentation if you do not know what the setting is.

IRQ: This is the interrupt request your sound card is set to use, refer to your sound card documentation if you do not know what the setting is.

DMA: This is the digital channel your sound card is set to use, refer to your sound card documentation if you do not know what the setting is.

MIDI MUSIC:

This is the sound card your computer will use to play the games music.

Base Address: This is the address your card is set to use, refer to your sound card documentation if you do not know what the setting is.

IRQ: This is the interrupt request your sound card is set to use, refer to your sound card documentation if you do not know what the setting is.

Network Path: The directory the game will use for its network files during a network game. All players in a network game must have the same path specified. Ignore this setting if you are not using the network play option.

Modem Port: The Com port your modem is attached to. Ignore this setting if you do not intend to use the modem play option.

VR Headset: This is used only if you have a Victormaxx Cybermaxx VR headset attached to your system. Ignore this setting if you do not have a VR headset.

OPTIONS SCREEN:

CyberBykes also has an options screen inside of the game. This screen will allow you to configure game details.

FX Sound: Off, Mono, Stereo
Sets the sound effects to mono, stereo or off.

FX Mixing Levels: 2, 4, 6, 8
Number of sound effects played at one time.

MIDI Music: On, Off
Turns the games music on or off.

Voice Assist: On, Off
Sets the computers voice on or off (useful on low memory machines).

Detail Level: Low, Medium, High
Changes the detail level of the gameplay only. Low detail has unshaded objects,

medium detail has gouraud shaded objects, high detail has gouraud shaded objects with dithering.

View Distance: Average, Closer, Further
Sets the distance at which you start to see objects in the gameplay. This will affect the frame rate on slower computers if the setting is too high.

Background: On, Off
Turns the background bitmaps on or off. Having backgrounds on will affect performance on slower systems.

Input Device: Mouse, Joystick
Toggles the control device for gameplay. The keyboard is always used.

Difficulty: Low, Normal, High
Changes the damage you take from enemy fire, the speed of turret rotation, the distance at which enemy turrets can track you, and the firing rate of enemy turrets. In addition to increased turret strength, high difficulty also causes you to take damage from collisions, and hides enemy turrets from your radar.



MAIN MENU:

Begin Mission:	Starts the game.
Construction:	Enters the level editor.
Options:	Takes you to the options screen.
Modem:	This will only appear if you specified a modem in the setup program.
Quit:	Exits CyberBykes.

CONTROLS:

IN GAMEPLAY:

Esc Key:

Pauses game, and pulls up a menu that allows you to abort or conclude a mission (or cease combat in multi-player games), change music and sound effect volume, change mouse sensitivity, and relay messages (multi-player games only).

GAMEPLAY CONTROLS:

MOUSE CONTROL:

Left Mouse Button:	Accelerate
Right Mouse Button:	Brake
Mouse Left/Right:	Left/right steering
Both Mouse Buttons:	Look around mode (bike continues forward)

KEYBOARD CONTROLS:

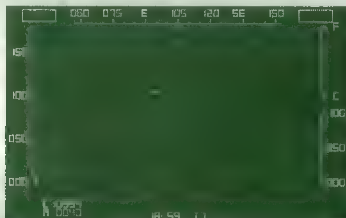
Esc.:	Pauses game
Space Bar:	Fires currently selected weapon
W:	Weapon toggle (advances to next available weapon bay)
1, 2, 3, 4:	Changes to the weapons bay of the same number
Page Up:	Increase game window size
Page Down:	Decrease game window size (useful to speed up play)
Alt.:	Extends your viewing distance to maximum while held down
Shift, R:	Rear view (allows rear firing, and rear look around)
Ctrl.:	Look around mode
Tab:	Map screen/map zoom (Esc exits map screen)
Z, T:	Use thruster (if equipped on bike)
F1, O:	Change view perspective (4 views available)
F2, L:	Headlight on/off toggle

F3, H:	Heads up display (HUD) colour
F4, C:	Centre mark on/off toggle
Arrow Keys:	Crude bike control
F11:	CyberMaxx headset tracking on/off toggle
F12:	CyberMaxx 2D/3D toggle

JOYSTICK CONTROLS:

To calibrate the joystick, rotate it 360º during gameplay.

Forward:	Accelerate
Backward:	Brake
Left:	Turn Left
Right:	Turn Right
Button 1:	Fire currently selected weapon
Button 2:	Look around mode



HEADS UP DISPLAY (HUD):

The critical gauges on the byke are overlaid on the screen in a HUD.

The speedometer is on the left side of the screen and is in kilometers/hour.

The compass is along the top edge of the screen. The right side of the screen contains an armour gauge and a fuel gauge.

In the bottom-centre of the screen is the **amount of time** remaining before they figure out that you are there and begin a massive assault (aborting the mission before this happens is highly recommended). The right side of the screen contains **damage lights** that will activate as damage occurs to the onboard systems.

The entire screen is overlaid with a **radar system.** The radar gives you an overhead view of various objects in the game, and is relative to your current point of view. Your byke is located in the centre of the radar always pointing towards the top of the screen. Dots below the centre mark indicate items/enemies behind you, dots to the left indicate items/enemies to your left etc. To move toward an object on the radar, position the objects radar dot between the centre mark on the screen and the top of the screen and drive forward. If the dot is directly below the centre mark on the screen, and not in your field of view, it may be because it is straight above your head on a floating platform. There are several items that appear on the radar – each has a different colour dot as listed below:

Turrets:	Grey dot (does not appear in difficult mode)
Enemy Vehicles:	Red dot
Missiles (launched):	White dot
Mission objectives:	Green dot
Network players:	Red dot (for enemy players)
	Yellow dot (for bykes of the same colour-useful for team games)

Modem players: Red dot

The radar has a range of about 1/6 of the total map size.

WEAPON SYSTEMS:

Your weapon stock will grow, as you complete missions, to be more powerful and diversified. Each type of weapon listed has three power ranges, the more powerful version doing more damage, but with the penalty of added weight.

Scatter Guns: Slow firing, shoots a spread of 5 to 15 shots, minor damage.

Chain Guns: Very rapid firing, 1 to 3 shots, minor damage.

Laser Guns: Medium firing, fast moving, minor to heavy damage.

Missiles:

- Slow firing, straight, heavy area damage.
- Slow firing, guided, heavy area damage.
- Medium firing, guided, shoots 3 separate projectiles, heavy area damage.

Grenades: Very heavy, wide area damage.

REPAIRS AND WEAPON RECHARGING:

During the course of the game, your byke will become damaged and you will deplete your ammunition. There are items placed throughout the various cities that will allow you to repair your byke, replenish your ammunition and upgrade your weapons.

POWER UPS:

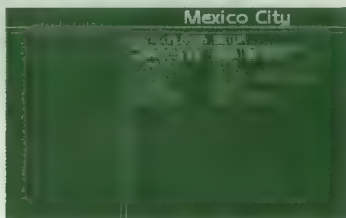
Armour Repair:	Repairs your bykes armour
Scatter Shells:	Refills scatter gun
Scatter Upgrade:	Upgrades your scatter gun one level
Chain Belt:	Refills chain gun
Chain Upgrade:	Upgrades chain gun one level
Energy Pack:	Refills laser energy cell
Laser Upgrade:	Upgrades laser one level
Missile Refill:	Replenishes your missile supply
Missile Upgrade:	Upgrades your missals one level
Grenade Pack:	Refills grenade launcher
Grenade Upgrade:	Upgrades grenade launcher one level
Mega Ammo Pack:	Refills all weapons
Fuel Cell:	Refills byke fuel level
Repair Kit:	Repairs all damaged byke systems
Stealth Jammer:	Creates an anti-radar energy field around your byke

ENEMIES:

Pressure Sensitive Explosive (land mine)
Ground Base Burst Cannon
Ceiling Mounted Burst Cannon
Ground Base Chain Gun
Ceiling Mounted Chain Gun
Ground Base Laser Turret
Ceiling Mounted Laser Turret
Ground Base Missile Launcher
Ceiling Mounted Missile Launcher

NETWORK PLAY:

CyberBykes is designed to support up to 8 player games. To run a network game, all players must have network support enabled (most types of networking are supported, including IPX, Windows for Workgroups, and Windows N/T network protocols). To use network play, all players must specify the same network path in their setup. This directory will be used for all the necessary network files.



To start a network game, simply hit F12 at the city selection screen, network play will highlight in the lower left hand corner of the screen. You are now ready to choose a city by hitting the Tab key until the desired city is displayed. All other players, if any, in that city will be displayed in the window to the left of the globe. The first person to enter a city in network mode will be allowed to change the game options. Once someone is in the city, this will be locked out to all other players. Bike configuration for network play is exactly the same as in single player mode. Players may enter and leave network play at any time, without affecting other players.



Game control is exactly the same as single player mode, with the exception that communication is now added. You can broadcast a message to all other CyberBykes by hitting the Esc key (this also pauses the game) and choosing send message. You can also send a message without interrupting the game by hitting the Enter key and typing your message, then hitting the Enter key again (Shift-Enter for team message) to broadcast the message. Team messages are only broadcast to bykes of the same colour as you.

Network games can be everyone for himself, or team play. In team play, each side should choose bykes of the same colour. Your opponents appear as red dots on your radar, and your allies appear as yellow dots. You can also broadcast a message to your team only by selecting team message from the Esc menu, or by using Shift-Enter to send your message.



Network games have randomly placed flags in the city instead of the usual single player mission goals. These flags give prizes, usually better than the ones found throughout the city (like stealth, invincibility, all weapons upgrades and full repairs) and the computer automatically keeps track of the number each player captures, so they can be used as a way to determine a game winner. The flags are replaced about 20 seconds after one is captured. Number of kills can also be used to determine a winner in network games as each stat is kept by the computer.



MODEM PLAY:

To play CyberBykes via modem, both players must have a high speed modem (9600 baud or faster) and have the com port set in the Cyber Setup program. When the modem port is set, there will be a modem option in the main menu. To connect one player must choose "Dial modem" and enter the number to be called, and the other player must choose "Wait for call". The game then randomly chooses a master system, which allows that system to pick the city played. The controls are the same as single player mode, with the exception of messaging. You can send your opponent messages by hitting "Esc" and selecting the "Send message" option (pausing the game for you), or by hitting "Enter", typing your message and hitting "Enter" again to broadcast the message.

Modem games have randomly placed flags in the city instead of the usual single player mission goals. These flags give prizes, usually better than the ones found throughout the city (like stealth, invincibility, all weapons upgrades and full repairs) and the computer automatically keeps track of the number each player captures, so they can be used as a way to determine a game winner.

The flags are replaced about 20 seconds after one is captured. Number of kills can also be used to determine a winner in modem games as each stat is kept by the computer. Your opponent appears as a red dot on your radar.

EDITING MODE:

CyberBykes contains a level editor which will allow you to modify existing levels or create your own new levels. Be careful about changing existing cities if you plan to use the multi-player options, as using different versions of the same city will cause problems. To play a level you have created in a multi-player environment, each player must have a copy of the new level. This is done by copying the .LVL file that corresponds to the name of the new city (for example, a city named HOME would be called HOME.LVL). Once each player has a copy of the level it can be accessed for multi-player games.

Tips For Level Construction:

When beginning to construct a level there are a few things you should decide before you begin to place the blocks:

- Put in some random floor blocks to add the feeling of movement in large areas.
- Set the gravity level you desire to help gauge jumping distance.
- Avoid setting the enemy vehicle tracks until you are done. If an object is placed in the path of a track, or an object is deleted from the platform the track crosses, your tracks will be incorrect.

MOUSE CONTROL:

Mouse Left/Right:	Left/right steering
Mouse Forward/Back:	Move forward/backward
Left Mouse Button:	Look around (stay in current location)
Right Mouse Button:	Lock in up/down left/right control when mouse is moved
Both Mouse Buttons:	Move forward
Alt.:	Increases any mouse movement by 2x while held down

KEYBOARD CONTROLS:

+, -:	Switch characteristic: Headlight intensity Ambient light value Gravity Fly in time Music file Background bitmap Vehicle track number
Ctrl. +, -:	Change value of currently selected characteristic
Enter:	Save level
Esc:	Save level and exit
F2:	Editing mode toggle (block/vehicle modes)
Tab:	View map
Ctrl. Quote ("):	Start/stop recording keystroke macro
Alt. Quote ("):	Execute keystroke macro
F5/F6:	Change current floor colour
F7/F8:	Change current wall colour

BLOCK EDITING MODE:

(**F2** to toggle between block/vehicle editing modes)

Space:	Drop currently selected block type in currently selected colour
Alt.-L:	Drop light source (intensity same as selected headlight intensity)
Alt.-O:	Drop currently selected polygon object in current colour (if applicable)
Alt.-P:	Drop currently selected prize
Ctrl.-R:	Drop 1000 randomly placed blocks of last used colour
Ctrl.-F:	Drop 1000 randomly placed floor tiles of last used colour
Ctrl.-W:	Place world-edge markers
Ctrl.-Alt.-R:	Remove all randomly placed blocks
Ctrl.-Alt.-F:	Remove all randomly placed floor tiles
Ctrl.-Alt.-W:	Remove all world-edge markers
P:	Start/Stop platform (Shift-P to abort)
R:	Start/Stop ramp (Shift-R to abort)

BLOCK MOVEMENT:

Lt./Rt./Up/Dn.:	Move current position in X/Z (relative to orientation)
PgUp/PgDn:	Move current position in Y
Home:	Move block selection tool to block directly in front of you
Alt-Home:	Moves you to block selection tool location
Ctrl.-Lft./Rt.:	Change current block type
Ctrl.-Home/End:	Change side-height of slant block to be placed
Ctrl.-PgUp/PgDn:	Change other-side-height of slant block to be placed
Ctrl.-I:	Invert angle of slant block to be placed

BLOCK SELECTION:

Alt.-C:	Change current floor/wall colour to that of selected block
Alt-V:	Visits next location of currently selected block
C:	Set selected block(s) to current floor/wall colour
S:	Start/Stop selection (arrow keys to change selection size)
Shift-Delete:	Cut selected items (do a copy and a delete)
Ctrl.-Insert:	Copy selected items (hit S to abort copy)
Shift-Insert:	Paste copied stuff to current selector position
Ctrl.-Alt.-Lft./Rt.:	Rotate currently buffered stuff

LIGHT PLACEMENT:

Alt.-L:	Drop light source (intensity same as headlight)
Alt.-+/-:	Change intensity of selected light source

POLYGON OBJECT PLACEMENT:

Alt.-O:	Drop polygon object in current colour
Alt.-Lft./Rt.:	Rotate currently selected polygon object (45 degrees)
Alt.-Up/Dn.:	Change currently selected polygon object

PRIZE PLACEMENT:

Alt.-P:	Drop prize
Alt.-Lft./Rt.:	Rotate currently selected prize (45 degrees)
Alt.-Up/Dn.:	Change currently selected prize

TURRETS PLACEMENT:

Alt.-E:	Drop current turret
Alt.-Lft./Rt.:	Rotate currently selected turret (45 degrees)
Alt.-Up/Dn.	Change currently selected turret

VEHICLE EDITING MODE:

(**F2** toggles between vehicle and block editing modes)

VEHICLE TRACK RECORDING:

Ctrl. +, -:	Change the currently selected vehicle track number
F10:	Enter vehicle track recording mode
Delete:	Erase previous track
Enter:	Start/stop track recording
Esc:	Exit track recording mode

Fly-in:

F3:	Set fly-in point
Ctrl.-F3:	Clear all fly-in points
F4:	Execute fly-in

Insert:	Insert a new vehicle on current track
Delete:	Delete currently selected vehicle
Lft./Rt.:	Switch currently selected vehicle
Up/Dn.:	Move currently selected vehicle along track
Shift-Up/Dn.:	Move currently selected vehicle along track quickly
Ctrl.-R:	Move currently selected vehicle randomly along track
Alt.-Up/Dn.:	Change currently selected vehicle type
Home:	Move view to currently selected vehicle

TROUBLE SHOOTING:

Game runs slowly:

1. Try turning down the games resolution (320 x 200 mode is recommended for optimum performance).
2. Try turning off some of the game options, background bitmaps and high detail level will affect gameplay the most.
3. Make sure you are not running the game in Windows, this will cause significant slow downs. Run the game from DOS for best results.
4. Try using the Page Down button to decrease the size of your gameplay window.

Game locks up:

1. Turn off Smart drive or other disk cache utilities.
2. Check your sound configuration (run Cyber setup at the DOS prompt), improper settings could cause the game to lock up.

MODEM GAME PROBLEMS:

Poor modem performance:

1. Modem games will play slower than normal games because of the limits of data transmission rates. A 9600 or higher baud rate modem and a 16550 UART chip are recommended for best gameplay.
2. Check the Trouble Shooting section above for tips on enhancing gameplay speed.

NETWORK GAME PROBLEMS:

Cannot see other players:

1. Make sure you have a network path specified in the setup. You can verify this by running CYBER SETUP at the DOS prompt in the CyberBykes directory. There should be a path name, accessible to all network players, specified under the NETWORK PATH setting.
2. The shared network files will sometimes become corrupt. From time to time you should run KILLNET.BAT from the CyberBykes directory (when no one is using the directory). This will delete all network files in the specified network path and replace them next time a network game is run.

Network game performance is poor:

1. Network games can be affected by computer speed, network speed and the amount of network traffic. Under normal conditions, there should be almost no slow downs from one-player games.
2. The shared network files will sometimes become corrupt. From time to time you should run KILLNET.BAT from the CyberBykes directory (when no one is using the directory). This will delete all network files in the specified network path and replace them next time a network game is run.

GAMETEK LIMITED WARRANTY

Gametek, (UK) Ltd, warrants to the original consumer purchaser of this Gametek software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek software program is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Gametek software product postage paid, with proof of date of purchase, at its Offices: Customer Support, Gametek (UK) Ltd, 258 Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek software product.

TECHNICAL ASSISTANCE

You can reach Gametek by:



PHONE

Please review the Trouble Shooting section before you call. For customer service and technical support, you can call Gametek at 01753 553445 between 9:00 a.m. and 5:00 p.m. We hope you can begin play as fast as possible, so for greatest speed and efficiency, please be at your computer when you call. If you can't be at your computer, then please write down the following information about your computer: brand name and type, sound card type, largest executable program size, and mouse type.



FAX

You can reach Technical Support by fax at 01753 554340. On your fax please include your phone and fax number, your computer information (see above), and as many details as possible about the problem you are having with the game.



MAIL

If you would like to contact us by mail, write to:

Customer Service Gametek (UK) Ltd, 258 Bath Road, Slough SL1 4DX

Please include your return address, your computer information (see above), and as many details as possible about the problem you are having with the game.

CYBERBYKES

SHADOW RACER VR



A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire de crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorqu'elles jouent à certains jeux video. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentif à leurs enfants lorqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DE MATIÈRES

SYSTEME REQUIS:

IBM ou 100% compatible avec processeur 486 SX-33 ou plus rapide et 8Mo de RAM (de préférence un Pentium avec 16Mo de RAM pour obtenir la meilleure exécution avec toutes les options activées). Version DOS 5.0 ou ultérieure. Souris Microsoft ou 100% compatible. Cartes sonores prises en charge: Sound Blaster (standard, Pro, 16, AWE32), Pro Audio Spectrum (Plus, 16, Studio), Gravis Ultrasound, General MIDI, MPU-401. Un seul Joystick pris en charge. Casque de réalité virtuelle Victormaxx CyberMaxx pris en charge.

INSTALLATION:

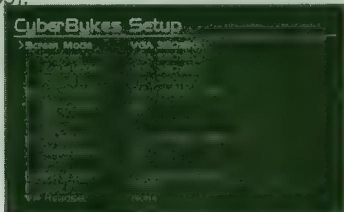
Insère le CD ou la disquette de CyberBykes dans ton ordinateur.
Tape: **INSTALL** à l'invite du lecteur.
Exemple: le lecteur de CD correspond à D:
Place le CD dans le lecteur de CD-ROM et, à l'invite
D:\>, tape: **INSTALL.**

HISTOIRE:

Ton CyberByke est une nouveauté technologique. Il utilise un tout nouveau dispositif de détecteurs qui permet l'affichage de renseignements sur l'écran virtuel du simulateur que tu as chez toi. Tout ce que croise ta moto est reproduit dans un environnement tridimensionnel, ce qui te permet d'avoir un contrôle total, sans aucun danger. De nouvelles motos sont constamment produites et l'on te fournit les tout derniers modèles dès qu'ils sont fabriqués. Ta première moto, la Hawk HR500, est équipée d'un moteur de 500cc, deux postes d'armes, un groupe de propulsion, un blindage épais, des réservoirs de carburant interchangeables, un affichage tête haute avec radar, un système d'équilibrage gyroscopique et un moteur électrique secondaire.

LANCER CYBERBYKES:

Tu dois configurer ton système avant de jouer à CyberBykes. La première fois que tu lances le jeu, le programme de configuration est exécuté automatiquement (tu peux également le faire en tapant CYBER SETUP sur la ligne de commande du DOS).



Resolution (Résolution): le programme de configuration te demande de choisir la résolution de chaque partie du jeu.

Screen Mode (Mode Ecran): cela correspond à la résolution des animations et des écrans de sélection. Tu peux choisir une valeur élevée sans que cela n'affecte le jeu.

Combat (Combat): cela correspond à la résolution du jeu et affecte considérablement les performances de l'ordinateur.

Construction (Construction): cela correspond uniquement à la résolution de l'éditeur de niveau. Le jeu est ralenti, mais tu vois une plus grande partie de l'environnement où tu te trouves.
La valeur par défaut de ces trois options est le mode 320 x 200. Plus ton ordinateur est rapide, plus la résolution peut être élevée, sans que cela ne ralentisse les performances du jeu.

Les options disponibles pour tous les modes de résolution sont les suivantes: VGA 320 x 200, VGA Mode X 360 x 240, VGA 640 x 480, VGA 800 x 600, VGA 1280 x 1024. Les résolutions élevées affecteront les performances du jeu sur les ordinateurs plus lents.

PERIPHERIQUES SONORES:

Tu choisis ensuite la carte sonore que tu utiliseras avec le jeu.

Sound Effects (Effets Sonores): c'est la carte utilisée pour les effets sonores du jeu.

Base Address (Adresse de Base): c'est l'adresse que ta carte sonore utilisera; consulte la documentation de ta carte sonore si tu ne connais pas cette valeur.

IRQ (IRQ): c'est la demande d'interruption que ta carte sonore utilisera; consulte la documentation de ta carte sonore si tu ne connais pas cette valeur.

DMA (DMA): c'est le canal numérique que ta carte sonore utilisera; consulte la documentation de ta carte sonore si tu ne connais pas cette valeur.

MUSIQUE MIDI:

C'est la carte sonore que ton ordinateur utilisera pour la musique du jeu.

Base Address (Adresse de Base): c'est l'adresse que ta carte sonore utilisera; consulte la documentation de ta carte sonore si tu ne connais pas cette valeur.

IRQ (IRQ): c'est la demande d'interruption que ta carte sonore utilisera; consulte la documentation de ta carte sonore si tu ne connais pas cette valeur.

Network Path (Chemin d'Accès de Réseau): c'est le répertoire où seront placés les fichiers réseau pendant une partie sur un réseau. Tous les joueurs du réseau doivent utiliser le même chemin d'accès. Cette option ne te concerne pas si tu ne souhaites pas jouer sur un réseau.

Modem Port (Port du Modem): c'est le port COM sur lequel est branché ton modem. Cette option ne te concerne pas si tu ne souhaites pas jouer via modem.

VR Headset (Casque de Réalité Virtuelle): tu ne l'utilises que si un casque de réalité virtuelle Victormaxx Cybermaxx est branché sur ton système. Cette option ne te concerne pas si tu ne possèdes pas de casque de réalité virtuelle.

ECRAN D'OPTIONS:

CyberBykes comprend également un écran d'options qui te permet de configurer le jeu.

FX Sound (Effets Sonores): Off (Désactivés), Mono (Mono), Stereo (Stéréo). Tu règles les effets sonores sur mono, stéréo ou désactivés.

FX Mixing Levels (Niveaux de Mixage des Effets): 2, 4, 6, 8
Le nombre d'effets sonores activés en même temps.

MIDI Music (Musique MIDI): On (Activée), Off (Désactivée)
Tu actives ou désactives la musique du jeu.

Voice Assist (Dialogue): On (Activé), Off (Désactivé)
Tu actives ou désactives (préférable pour les ordinateurs plus lents) le dialogue du jeu.

Detail Level (Niveau de Détail): Low (Bas), Medium (Moyen), High (Haut)
Tu modifies uniquement le niveau de détail du jeu. Le niveau bas propose des objets sans ombre; le niveau moyen, des objets à ombre Gouraud; et le niveau haut des objets à ombre Gouraud avec juxtaposition de points.

View Distance (Portée de Vue): Average (Moyenne), Closer (Courte), Further (Longue)
Tu choisis la distance à partir de laquelle tu commences à voir les objets du jeu. Si la valeur est trop élevée, cela affectera la vitesse de trame des ordinateurs plus lents.

Background (Arrière-Plan): On (Activé), Off (Désactivé)
Tu actives ou désactives les bitmaps d'arrière-plan. Les arrière-plans affectent les performances des ordinateurs plus lents.

Input Device (Périphérique d'Entrée): Mouse (Souris), Joystick (Joystick)
Tu choisis le dispositif de contrôle du jeu. Le clavier est toujours utilisé.

Difficulty (Difficulté): Low (Faible), Normal (Moyenne), High (Elevée)
Cela affecte la quantité de dommages causés par le tir ennemi, la vitesse de rotation des tourelles, la distance à partir de laquelle les tourelles ennemies peuvent te poursuivre et la vitesse de tir des tourelles ennemies. Le niveau de difficulté élevé te permet d'avoir des tourelles plus solides, mais te rend également vulnérable dans les collisions et tu ne vois plus les tourelles ennemies sur ton radar.



MENU PRINCIPAL:

Begin Mission (Commencer la Mission):	pour commencer la partie.
Construction (Construction):	pour accéder à l'éditeur de niveau.
Options (Options):	pour accéder à l'écran d'options.
Modem (Modem):	cela n'apparaîtra que si tu as désigné un modem dans le programme de configuration.
Quit (Quitter):	pour sortir de CyberBykes.

COMMANDES:

PENDANT LA PARTIE:

Touche Echap:

Pour mettre le jeu en pause et afficher un menu qui te permet d'abandonner ou de mettre fin à une mission (ou d'arrêter le combat en partie multijoueur), changer le volume de la musique et des effets sonores, changer la sensibilité de la souris et transmettre des messages (parties multijoueur uniquement).

COMMANDES DE JEU:

COMMANDES SOURIS:
Bouton Gauche de la Souris: Accélérer
Bouton Droit de la Souris: Freiner
Souris à Gauche/Droite: Tourner à gauche/droite
Les Deux Boutons de la Souris: Mode d'examen (la moto continue d'avancer)

COMMANDES CLAVIER:

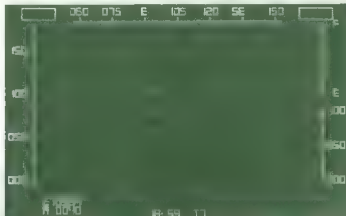
Echap:	Mettre le jeu en pause
Barre d'Espacement:	Utiliser l'arme sélectionnée
W:	Sélectionner une arme (passe au poste d'armes disponible suivant)
1, 2, 3, 4:	Passer au poste d'armes correspondant au numéro
Page Préc:	Augmenter la taille de la fenêtre de jeu
Page Suiv:	Réduire la taille de la fenêtre de jeu (utile pour accélérer la partie)
Alt:	Régler la portée de vue au maximum lorsque la touche est maintenue enfoncée
R MAJ:	Vue arrière (permet le tir en arrière et l'examen de situation en arrière)
Ctrl.:	Mode d'examen
Tab:	Ecran carte/zoom de carte (Echap permet de quitter l'écran carte)
Z, T:	Utiliser la propulsion (si la moto est équipée)
F1, O:	Changer la perspective de vue (4 vues disponibles)
F2, L:	Allumer/éteindre le phare

F3, H:	Couleur affichage tête haute (HUD)
F4, C:	Activer/désactiver le marqueur central
Touches Flèches:	Contrôler la moto sommairement
F11:	Activer/désactiver le système de poursuite du casque CyberMaxx
F12:	Sélectionner 2D/3D de CyberMaxx

COMMANDES Joystick:

Pour calibrer ton joystick, fais-le pivoter à 360° pendant la partie.

Avant:	Accélérer
Arrière:	Freiner
Gauche:	Tourner à Gauche
Droite:	Tourner à Droite
Bouton 1:	Utiliser l'arme sélectionnée
Bouton 2:	Mode d'examen



AFFICHAGE TETE HAUTE (HUD):

Les principaux indicateurs de la moto sont présentés à l'écran sur le HUD.

L'indicateur de vitesse est à gauche de l'écran et il est en kilomètres/heure.

Le compas est le long du haut de l'écran. A droite de l'écran, il y a un indicateur de blindage et la jauge de carburant.

Au centre du bas de l'écran figure **le temps qu'il te reste** avant que tes ennemis ne s'aperçoivent que tu es là et qu'ils lancent leur attaque (il est conseillé d'abandonner la mission avant que cela ne se produise).

A droite de l'écran, tu as les voyants de **dommages qui s'allument** au fur et à mesure que tes systèmes internes sont endommagés.

La totalité de l'écran est couverte par **le système radar.** Celui-ci te fournit une vue d'ensemble des différents objets du jeu par rapport à ton point de vue actuel. Ta moto se trouve au milieu du radar et pointe toujours vers le haut de l'écran. Les points sous le marqueur central t'indiquent les objets/ennemis se trouvant derrière toi; les points à gauche t'indiquent les objets/ennemis se trouvant à ta gauche, etc. Pour te diriger vers un objet du radar, place le point d'objet du radar entre le marqueur central et le haut de l'écran, et avance. Si le point se trouve juste au-dessous du marqueur central à l'écran, hors de ton champ de vue, cela signifie peut-être qu'il est juste au-dessus de ta tête sur une plate-forme flottant dans les airs.Plusieurs objets apparaissent sur le radar; ils sont représentés par un point de couleur différente comme indiqué sur la page suivante:

Tourelle:	Point gris (n'apparaît pas en mode difficile)
Véhicule Ennemi:	Point rouge
Missile (lancé):	Point blanc
Objectif de Mission:	Point vert
Joueur en Réseau:	Point rouge (pour les joueurs ennemis) Point jaune (pour les motos de la même couleur; utile pour les parties en équipes)

Joueur via modem:	Point rouge

La portée du radar est d'environ 1/6 de la taille de la carte.

SYSTEMES D'ARMES:

Ton arsenal grandit au fur et à mesure que tu termines les missions, ce qui te permet de diversifier tes armes et d'améliorer ta situation générale. Chaque arme énumérée a trois réglages de puissance; la plus élevée cause plus de dommages, mais pèse plus lourd.

Fusils Diffuseurs:	Tir lent, diffuse 5 à 15 coups, dommages mineurs.
Fusils-Mitrailleurs:	Tir très rapide, 1 à 3 coups, dommages mineurs.
Fusils Laser:	Tir moyen, déplacement rapide, dommages mineurs à lourds.
Missiles:	• Tir lent, droit, lourds dommages de zone. • Tir lent, guidé, lourds dommages de zone. • Tir moyen, guidé, 3 projectiles distincts, lourds dommages de zone.
Grenades:	Très lourdes, dommages de zone étendus.

REPARATIONS ET RECHARGE DES ARMES:

Pendant la partie, ta moto sera endommagée et tu manqueras de munitions. Dans les différentes villes, tu trouveras des objets qui te permettront de réparer ta moto, d'augmenter ta quantité de munitions et de moderniser tes armes.

BONUS:

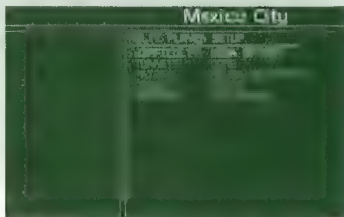
Réparation de Blindage: Pour réparer le blindage de ta moto
Cartouches Diffuseuses: Pour recharger le fusil diffuseur
Diffuseur Moderne: Pour moderniser ton fusil diffuseur d'un niveau
Bande de Cartouches: Pour recharger ton fusil-mitrailleur
Fusil-Mitrailleur Moderne: Pour moderniser ton fusil-mitrailleur d'un niveau
Pile d'Energie: Pour recharger la cellule d'énergie laser
Laser Moderne: Pour moderniser le fusil laser d'un niveau
Recharge de Missile: Pour restaurer le stock de missiles
Missile Moderne: Pour moderniser les missiles d'un niveau
Lot de Grenades: Pour recharger le lance-grenades
Grenade Moderne: Pour moderniser le lance-grenades d'un niveau
Méga Stock de Munitions: Pour recharger toutes les armes
Réservoir de Carburant: Pour faire le plein de carburant
Boîte à Outils: Pour réparer tous les systèmes endommagés de la moto
Brouilleur Furtif: Pour créer un champ d'énergie anti-radar autour de la moto

ENNEMIS:

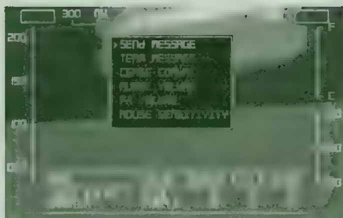
Explosif à Pression (mine terrestre)
Mitrailleuse au Sol
Mitrailleuse Montée sur Plafond
Fusil-Mitrailleur au Sol
Fusil-Mitrailleur Monté sur Plafond
Tourelle Laser au Sol
Tourelle Laser Montée sur Plafond
Lance-Missiles au Sol
Lance-Missiles Monté sur Plafond

PARTIE EN RESEAU:

CyberBykes peut prendre en charge jusqu'à 8 joueurs dans les parties. Pour jouer sur un réseau, tous les joueurs doivent activer leur option réseau (la plupart des réseaux sont pris en charge, dont IPX, Windows pour Workgroups et les protocoles de réseau Windows N/T). Pour jouer sur un réseau, tous les joueurs doivent définir le même chemin d'accès de réseau au cours de la configuration. Ce répertoire sera ensuite utilisé pour tous les fichiers réseau nécessaires.



Pour commencer une partie en réseau, appuie simplement sur F12 sur l'écran de sélection de ville. "Network Play" sera mis en valeur dans le coin inférieur gauche de l'écran. Tu peux maintenant choisir une ville en appuyant sur la touche Tab, jusqu'à ce que celle de ton choix soit affichée. Si d'autres joueurs ont également choisi cette ville, ils seront affichés dans la fenêtre à gauche du globe. La première personne entrant dans une ville en mode réseau pourra changer les options de jeu; les autres ne pourront pas y accéder à ce moment-là. La configuration de la moto en mode réseau est exactement la même qu'en mode un joueur. Les joueurs peuvent entrer ou sortir du mode réseau à tout moment, sans affecter les autres joueurs.



Le contrôle du jeu est identique au mode un joueur, à l'exception de la communication qui est maintenant possible. Tu peux envoyer un message à tous les autres CyberBykes en appuyant sur la touche Echap (cela met également le jeu en pause) et en choisissant "Send Message". Tu peux également envoyer un message sans interrompre la partie, en appuyant sur la touche Entrée, en tapant ton message et en appuyant à nouveau sur la touche Entrée (MAJ-Entrée pour les messages d'équipe). Les messages d'équipe sont uniquement envoyés aux motos de la même couleur que la tienne.

Dans les parties en réseau, tu peux jouer tout seul ou en équipe. Les joueurs de chaque équipe doivent choisir une moto de la même couleur. Tes adversaires sont représentés par des points rouges sur ton radar et tes camarades, des points jaunes. Tu peux également envoyer un message uniquement à ton équipe, en sélectionnant "Team Message", sur le menu Echap, ou en te servant de MAJ-Entrée pour envoyer ton message.



Dans les parties sur un réseau, des drapeaux ont été placés au hasard dans la ville, à la place des objectifs de mission. Ces drapeaux représentent des bonus qui sont généralement plus intéressants que ceux trouvés dans la ville (système furtif, invincibilité, modernisation de toutes les armes et réparation totale). L'ordinateur enregistre automatiquement la quantité ramassée par chaque joueur, afin de pouvoir déterminer le gagnant de la partie. Les drapeaux sont remplacés environ 20 secondes après qu'ils aient été ramassés. Le nombre de victimes peut aussi servir à déterminer le gagnant d'une partie sur un réseau, puisque toutes les statistiques sont enregistrées par l'ordinateur.



PARTIE VIA MODEM:

Pour jouer à CyberBykes via modem, les deux joueurs doivent posséder un modem rapide (9600 bauds ou plus) et doivent définir le port COM dans le programme de configuration Cyber. Lorsque le port du modem aura été défini, une option apparaîtra sur le menu principal. Pour se connecter, l'un des joueurs doit sélectionner "Dial modem" (Appeler le modem) et entrer le numéro à composer. L'autre joueur doit sélectionner "Wait for call" (Attendre l'appel). Le jeu définira alors l'ordinateur qui devra choisir la ville. Les commandes sont identiques au mode à un joueur, à l'exception des messages. Tu peux envoyer des messages à ton adversaire, en appuyant sur "Echap" et en sélectionnant l'option "Send Message" (ce qui met le jeu en pause), ou en appuyant sur Entrée, en tapant ton message et en appuyant à nouveau sur la touche Entrée.

Dans les parties via modem, des drapeaux ont été placés au hasard dans la ville, à la place des objectifs de mission. Ces drapeaux représentent des bonus qui sont généralement plus intéressants que ceux trouvés dans la ville (système furtif, invincibilité, modernisation de toutes les armes et réparation totale). L'ordinateur enregistre automatiquement la quantité ramassée par chaque joueur, afin de pouvoir déterminer le gagnant de la partie. Les drapeaux sont

remplacés environ 20 secondes après qu'ils aient été ramassés. Le nombre de victimes peut aussi servir à déterminer le gagnant d'une partie via modem, puisque toutes les statistiques sont enregistrées par l'ordinateur. Ton adversaire est représenté par un point rouge sur ton radar.

MODE D'EDITION:

CyberBykes comprend un éditeur de niveau qui te permet de modifier les niveaux ou d'en créer de nouveaux. Fais attention lorsque tu modifies une ville existant déjà, car si tu utilises plus tard l'option multijoueur, vous finirez par utiliser des versions différentes de la ville et cela pourrait vous poser des problèmes. Pour jouer dans un niveau de ton invention dans une partie multi-joueur, tous les autres joueurs doivent posséder une version de ton niveau. Tu le fais en copiant le fichier .LVL correspondant à ta nouvelle ville (par exemple, avec une ville appelée PARIS, le nom du fichier sera PARIS.LVL). Lorsque tous les joueurs ont un exemplaire du fichier, ils peuvent accéder à la ville pour la partie multijoueur.

Conseils pour la Création de Niveau:

Avant de commencer à créer un niveau, tu dois prendre des décisions sur différents points avant de poser les blocs:

- Ajoute des blocs de sol un peu au hasard, afin de donner une impression de mouvement dans les zones plus grandes.
- Etablis le niveau de gravité que tu souhaites afin de faciliter la mesure de la distance de saut.
- Evite de placer les pistes des véhicules ennemis avant d'avoir terminé. Si tu places un objet sur cette route, ou si un objet est effacé de la plate-forme traversée par la piste, tes pistes seront incorrectes.

COMMANDES SOURIS:

Souris à Gauche/Droite: Tourner à gauche/droite

Souris en Avant/Arrière: Avancer/reculer

Bouton Gauche de la Souris: Examiner (en restant au même endroit)

Bouton Droit de la Souris: Stopper en haut/bas à gauche/droite lorsque la souris est déplacée

Les Deux Boutons de la Souris: Avancer

Alt: Multiplier le mouvement de la souris par 2, lorsque le bouton est maintenu enfoncé

COMMANDES CLAVIER:

+, -:	Activer une option: Intensité du phare Eclairage ambiant Gravité Temps de vol Fichier musique Bitmap d'arrière-plan Numéro de piste des véhicules
Ctrl +, -:	Changer la valeur de l'option sélectionnée
Entrée:	Sauvegarder le niveau
Echap:	Sauvegarder le niveau et sortir
F2:	Mode d'édition (modes bloc/véhicule)
Tab:	Consulter la carte
Ctrl Guillemet ("):	Commencer/arrêter l'enregistrement du macro de frappe
Alt Guillemet ("):	Exécuter le macro de frappe
F5/F6:	Changer la couleur du sol
F7/F8:	Changer la couleur du mur

MODE D'EDITION DE BLOC:

(F2 pour activer les modes d'édition bloc/véhicule)

Espacement: Placer le type de bloc sélectionné de la couleur sélectionnée
Alt-L: Placer la source de lumière (intensité identique à l'intensité sélectionnée pour le phare)
Alt-0: Placer le polygone sélectionné de la couleur actuelle (si applicable)
Alt-P: Placer le bonus sélectionné
Ctrl-R: Placer au hasard 1000 blocs de la dernière couleur utilisée
Ctrl-F: Placer au hasard 1000 carreaux de sol de la dernière couleur sélectionnée
Ctrl-W: Placer les marqueurs de limite du monde
Ctrl-Alt-R: Retirer tous les blocs placés au hasard
Ctrl-Alt-F: Retirer tous les carreaux de sol placés au hasard
Ctrl-Alt-W: Retirer tous les marqueurs de limite du monde
P: Commencer/arrêter la plate-forme (P MAJ pour abandonner)
R: Commencer/arrêter la rampe (R MAJ pour abandonner)

MOUVEMENT DE BLOC:

Gauche/Droite/Haut/Bas: Changer la position par rapport à l'axe X/Z (en fonction de l'orientation)
Pg Préc/Pg Suiv: Changer la position par rapport à l'axe Y
Origine: Placer l'outil de sélection de bloc sur le bloc juste en face de toi
Alt-Origine: Passer à l'emplacement de l'outil de sélection de bloc
Ctrl-Gauche/Droite: Changer le type de bloc
Ctrl-Origine/Fin: Changer la hauteur de côté du bloc incliné à placer
Ctrl-Pg Préc/Pg Suiv: Changer la hauteur de l'autre côté du bloc incliné à placer
Ctrl-I: Inverser l'angle du bloc incliné à placer

SELECTION DE BLOC:
Alt-C: Changer la couleur du sol/mur pour celle du bloc sélectionné
Alt-V: Passer à l'emplacement suivant du bloc sélectionné
C: Régler la couleur du bloc sélectionné à celle du sol/mur
S: Commencer/arrêter la sélection (touches flèches pour changer la taille de la sélection)
MAJ-SUPPR: Couper les éléments sélectionnés (faire une copie et une suppression)
Ctrl-Ins: Copier les éléments sélectionnés (appuyer sur S pour annuler la copie)
MAJ-Ins: Coller la copie sur l'emplacement du sélecteur
Ctrl-Alt-Gauche/Droite: Pivoter les éléments en mémoire

PLACEMENT DE LUMIERE:
Alt-L: Placer la source de lumière (intensité identique à celle du phare)
Alt-+/-: Changer l'intensité de la source de lumière sélectionnée

PLACEMENT D'UN POLYGONE:
Alt-O: Placer le polygone de la couleur actuelle
Alt-Gauche/Droite: Pivoter le polygone sélectionné (45 degrés)
Alt-Haut/Bas: Changer le polygone sélectionné

PLACEMENT DE BONUS:
Alt-P: Placer le bonus
Alt-Gauche/Droite: Pivoter le bonus sélectionné (45 degrés)
Alt-Haut/Bas: Changer le bonus sélectionné

PLACEMENT DE TOURELLES:

Alt-E:	Placer la tourelle
Alt-Gauche/Droite:	Pivoter la tourelle sélectionnée (45 degrés)
Alt-Haut/Bas:	Changer la tourelle sélectionnée

MODE D'EDITION DE VEHICULE:

(F2 sélectionne les modes d'édition de véhicule et de bloc)

ENREGISTRER LA PISTE DES VEHICULES:

Ctrl +, -:	Changer le numéro de piste sélectionné des véhicules
F10:	Accéder au mode d'enregistrement de la piste des véhicules
Suppression:	Effacer la piste précédente
Entrée:	Commencer/arrêter l'enregistrement de la piste
Echap:	Sortir du mode d'enregistrement de la piste des véhicules

Destination du Vol:

F3:	Etablir le point de destination du vol
Ctrl-F3:	Supprimer tous les points de destination du vol
F4:	Effectuer le vol

Ins:	Insérer un nouveau véhicule sur la piste actuelle
Suppression:	Supprimer le véhicule sélectionné
Gauche/Droite:	Changer le véhicule sélectionné
Haut/Bas:	Déplacer le véhicule sélectionné sur la piste
Maj-Haut/Bas:	Déplacer rapidement le véhicule sélectionné sur la piste
Ctrl-R:	Déplacer le véhicule sélectionné sur la piste au hasard
Alt-Haut/Bas:	Changer le type du véhicule sélectionné
Origine:	Passer à la vue du véhicule sélectionné

DEPANNAGE:

Le jeu est lent:

1. Essaie de réduire la résolution du jeu (le mode 320 x 200 est conseillé pour de meilleurs résultats).
2. Essaie de désactiver certaines options du jeu; les bitmaps d'arrière-plan et le niveau de détail élevé sont les deux options affectant le plus la vitesse du jeu.
3. Vérifie que tu n'as pas lancé le jeu à partir de Windows; cela te ralentira considérablement. Pour de meilleurs résultats, lance le jeu à partir du DOS.
4. Essaie de réduire la taille de la fenêtre du jeu à l'aide du bouton Page Suivante.

Mauvais fonctionnement du jeu:

1. Désactive Smartdrive ou tout autre programme utilitaire de cache disque.
2. Vérifie ta configuration sonore (lance Cyber Setup à l'invite du DOS); de mauvais paramètres pourraient causer le mauvais fonctionnement du jeu.

PROBLEMES DE JEU VIA MODEM:

Mauvaises performances du modem:

1. Les parties via modem seront plus lentes que les parties normales à cause de la vitesse de transmission limitée. Un modem 9600 bauds ou plus, avec un UART de 16550 est conseillé pour de meilleurs résultats.
2. Consulte la section Dépannage ci-dessus pour tous renseignements sur la vitesse du jeu.

PROBLEMES DE JEU SUR UN RESEAU:

Tu ne vois pas les autres joueurs:

1. Vérifie que tu as précisé un chemin d'accès de réseau dans le programme de configuration. Tu peux le faire en lançant CYBER SETUP à l'invite du DOS dans le répertoire CyberBykes. Un chemin d'accès, accessible à tous les joueurs du réseau, devrait apparaître sur la ligne NETWORK PATH.
2. Les fichiers de réseau partagés seront parfois corrompus. Lance KILLNET.BAT de temps en temps, dans le répertoire CyberBykes (lorsque personne n'utilise ce répertoire). Cela effacera tous les fichiers de réseau du chemin d'accès correspondant et les remplacera lors de la prochaine partie sur un réseau.

Mauvais fonctionnement du jeu en réseau:

1. Les parties sur un réseau peuvent être affectées par la vitesse de l'ordinateur, la vitesse du réseau et la quantité d'échanges sur le réseau. Dans des conditions normales, les parties à un joueur ne devraient causer aucun ralentissement.
2. Les fichiers de réseau partagés seront parfois corrompus. Lance KILLNET.BAT de temps en temps, dans le répertoire de CyberBykes (lorsque personne n'utilise le répertoire). Cela effacera tous les fichiers de réseau du chemin d'accès correspondant et les remplacera lors de la prochaine partie sur réseau.

GARANTIE LIMITÉE GAMETEK

Gametek service consommateurs: +44 (0)1753 • 553445
Gametek (UK) Ltd. garantit à l'acheteur initial de ce produit que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est dénué de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce programme Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gamtek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une periode de 90 jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, tout produit Gametek, envoyé, port payé avec une preuve de la date d'achat, à l'adresse suivante: Customer Support, Gametek (UK) Ltd., 258 Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas sera nulle si le défaut de produit Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvias traitement ou de négligance. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la periode de quatre-vingt-dix (90) jours indiquée précédemment. En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement du produit Gametek.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous pouvez contacter Gametek par:



TELEPHONE

Avant de nous appeler, veuillez consultez la section Dépannage. Pour le service clientèle et le support technique, vous pouvez nous appeler au 1944 (0)1753 553445 entre 9h et 17h (heure anglaise). Nous souhaitons que vous puissiez commencer à jouer le plus rapidement possible, alors pour un service prompt et efficace, soyez près de votre ordinateur lorsque vous appelez. Si cela n'est pas possible, veuillez noter les informations suivantes concernant votre ordinateur: marque et type, type de carte sonore, taille du plus grand programme exécutable et type de souris.



FAX

Vous pouvez contacter le service technique par fax, au 1944 (0)1753 554340. Sur votre fax, veuillez mentionner vos numéros de téléphone et de fax, les informations relatives à votre ordinateur (mentionnées ci-dessus) et expliquer avec le plus de détails possibles le type de problèmes que vous avez rencontré avec le jeu.



COURRIER

Si vous souhaitez nous contacter par courrier, écrivez-nous à:
GAMETEK UK, 258 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4DX Royaume-Uni

Veuillez inclure votre adresse, les informations relatives à votre ordinateur (voir ci-dessus) et expliquez de la manière la plus détaillée possible le type de problèmes que vous avez rencontré avec le jeu.



SHADOW BASED

CYBERBYKES

SHADOW RACER VR



INHALTSVERZEICHNIS

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

IBM- oder 100% kompatibler 486 SX-33- oder schnellerer Prozessor mit 8 MB RAM (für maximale Leistung, während alle Optionen eingeschaltet sind, wird ein Pentium mit 16 MB RAM empfohlen). DOS 5.0 oder spätere Version. Microsoft- oder 100% kompatible Maus. Soundkartenunterstützung: Sound Blaster (Standard, Pro, 16, AWE32), Pro Audio Spectrum (Plus, 16, Studio), Gravis Ultrasound, General MIDI, MPU-401. Unterstützung für einen Joystick. Unterstützt Victormaxx CyberMaxx VR-Headset.

INSTALLATION:

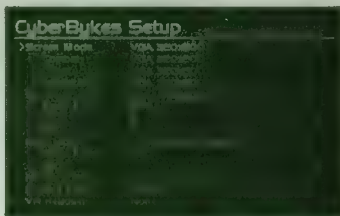
Leg die CyberBykes-Disk in dein Gerät ein (CD oder Floppylaufwerk).
Geben Sie Laufwerkprompt **INSTALL** ein.
Beispiel: Die CD-ROM-Laufwerkbezeichnung ist D:
Legen Sie CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, und geben Sie Systemzeichen
D:\> INSTALL ein.

HINTERGRUND:

Ihr CyberByke stellt den neuesten technologischen Durchbruch dar. Dank seiner revolutionären Sensoren können Sie auf einem "virtuellen Weltdisplay" Ihres Simulators zu Hause wichtige Informationen empfangen. Ihr CyberByke bietet Ihnen damit Einblick in eine atemberaubende 3D-Umwelt, in der Sie allein die Kontrolle haben, sich selbst aber keinen Gefahren aussetzen müssen. Zur Zeit sind mehrere Byke-Modelle im Bau, und sobald diese Bikes einmal startklar sind, erhalten Sie natürlich Upgrades. Ihr erstes Byke, die Hawk HR500, ist mit einem 500cc-Motor, zwei Waffenschächten, einer Triebwerkeinheit, einer mehrschichtigen Panzerung, austauschbaren Treibstofftanks, einem HUD-Display mit Radar, einem gyroskopischen Stabilisatorsystem und einem sekundären Elektromotor ausgestattet.

CYBERBYKES-BETRIEB:

Bevor Sie CyberBykes spielen können, müssen Sie zuerst Ihr System konfigurieren. Beim erstmaligen Spielbetrieb wird das Konfigurationsprogramm automatisch betrieben (Sie können es aber auch später wieder betreiben, indem du auf der DOS-Befehlszeile einfach CYBER SETUP eingeben).



Resolution (Auflösung): Das Konfigurationsprogramm fordert Sie auf, für jeden Spielabschnitt die gewünschte Auflösung zu wählen.

Screen Mode (Bildschirmmodus): Mit dieser Option stellen Sie die Auflösung der Animationen und Auswahlschirme ein. Eine höhere Auflösung beeinträchtigt Ihr Gameplay dadurch jedoch nicht.

Combat (Kampf): Mit dieser Option legen Sie die Auflösung des eigentlichen Spielablaufs fest. Diese Einstellung beeinflußt die Leistung Ihres Computers am meisten.

Construction (Konstruktion): Diese Option bezieht sich lediglich auf die Auflösung des Leveleditors. Zwar läuft dabei alles etwas langsamer, doch erhalten Sie damit Einblick auf einen weitaus größeren Abschnitt des Bereiches, an dem Sie gerade arbeitest.

Die Standardeinstellung der letzten drei Optionen ist 320 x 200. Je schneller Ihr Computer arbeitet, desto höher darf die Auflösung sein, ohne daß dabei der Spielablauf verlangsamt wird.

Es werden folgende Auflösungsmodi geboten: VGA 320 x 200, VGA Mode X 360 x 240, VGA 640 x 480, VGA 800 x 600, VGA 1280 x 1024. Auf langsameren Geräten beeinträchtigt eine höhere Auflösung jedoch den Spielablauf.

SOUNDVORRICHTUNGEN:

Als nächstes können Sie für das Spiel eine Soundkarte wählen.

Sound Effects (Soundeffekte): Hier wird die Karte angegeben, mit der die Soundeffekte des Programms abgespielt werden.

Base Address (Basisadresse): Dies bezieht sich auf die Adressenkonfiguration Ihrer Karte. Ziehen Sie das Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate, falls Sie die Einstellung nicht kennen.

IRQ: Hierbei handelt es sich um die Unterbrechungsanforderung, d.h. die IRQ-Einstellung Ihrer Karte. Ziehen Sie Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate, falls Sie die Einstellung nicht kennen.

DMA: Hier wird der Digitalkanal Ihrer Soundkarte angegeben. Kennen Sie die Einstellung nicht, dann ziehen Sie Handbuch deiner Soundkarte zu Rate.

MIDI MUSIC:

Dies ist die Soundkarte, dank der Ihr Computer Musik spielen kann.

Base Address (Basisadresse): Dies bezieht sich auf die Adressenkonfiguration Ihrer Karte. Ziehen Sie Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate, falls Sie die Einstellung nicht kennen.

IRQ: Hierbei handelt es sich um die Unterbrechungsanforderung, d.h. die IRQ-Einstellung Ihrer Karte. Ziehen Sie Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate, falls Sie die Einstellung nicht kennen.

Network Path (Netzpfad): Hier wird das Verzeichnis angegeben, in dem während einer Netz-Session die Netzdateien abgelegt werden. Dabei müssen alle Spieler einer Netz-Session die gleiche Netzspezifikation haben. Wenn Sie die Netzoption nicht benutzt, brauchen Sie hier natürlich nichts einzugeben.

Modem Port (Modemanschluß): Der COM-Port, an dem Ihr Modem angeschlossen ist. Wenn Sie die Modemoption nicht benutzt, brauchen Sie hier natürlich nichts einzugeben.

VR Headset: Nur wichtig, wenn Sie ein Victormaxx Cybermaxx VR-Headset an Ihrem System angeschlossen haben. Haben Sie kein Headset, brauchen Sie hier natürlich nichts einzugeben.

OPTIONENSCHIRM:

CyberBykes bietet Ihnen auch einen Optionenschirm, mit dem Sie das Spiel nach Ihren Wünschen einstellen könnent.

FX Sound: Off (Aus), Mono, Stereo
Stellt die Soundeffekte aus, auf Mono oder Stereo.

FX Mixing Levels: 2, 4, 6, 8
Bestimmt, wie viele Soundeffekte gleichzeitig abgespielt werden können.

MIDI Music: On (Ein), Off (Aus)
Schaltet Spielmusik ein oder aus.

Voice Assist (Sprachausgabe): On (Ein), Off (Aus)

Schaltet Sprachausgabe ein oder aus (besonders bei Geräten mit kleinem Speicher nützlich).

Detail Level (Genauigkeitsgrad): Low (Niedrig), Medium (Normal), High (Hoch).
Ändert lediglich die Detailgenauigkeit des Gameplays. 'Niedrig' bietet unschattierte Objekte, 'Normal' Gouraud-schattierte Objekte und 'Hoch' Gouraud-schattierte Objekte mit Rasterdarstellung.

View Distance (Fernsicht): Average (Normal), Closer (Näher), Further (Weiter)
Legt fest, ab welcher Entfernung Sie während des Spiels Objekte sehen können. Auf langsameren Computern beeinträchtigt eine zu hohe Einstellung die Vollbildrate.

Background (Hintergrund): On (Ein), Off (Aus)
Schaltet die Hintergrund-Bitmaps ein oder aus. Auf langsameren Systemen beeinträchtigt ein eingeschalteter Hintergrund die Betriebsleistung.

Input Device (Eingabeeinheit): Mouse (Maus), Joystick
Schaltet zwischen den möglichen Steuereinheiten hin und her. Die Tastatur ist immer in Gebrauch.

Difficulty (Schwierigkeitsgrad): Low (Niedrig), Normal, High (Hoch)
Bestimmt die Rotationsgeschwindigkeit Ihrer Geschütztürme, die Reichweite der gegnerischen Zielverfolgungsvorrichtungen, die Feuerrate der gegnerischen Geschütztürme und wie groß Ihr Schaden ist, wenn Sie von feindlichem Feuer getroffen werden.





HAUPTMENÜ:

Begin Mission (Einsatz beginnen): Startet das Spiel.
Construction (Konstruktion): Bringt Sie zum Level-Editor.
Options (Optionen): Bringt Sie zum Optionenschirm.
Modem: Diese Option erscheint nur, wenn im Konfigurationsprogramm ein Modem angegeben ist.
Quit (Abbrechen): Bricht CyberBykes ab.

STEUERUNGEN:

WÄHREND DES SPIELS:

ESC-Taste:

Unterbricht das Spiel und ruft ein Menü auf, von dem aus Sie einen Einsatz abbrechen oder beenden (beim Spiel mehrerer Spieler einen Kampf abbrechen), die Lautstärke der Musik- und Soundeffekte sowie die Mausempfindlichkeit ändern und Meldungen senden (nur beim Spiel mehrerer Spieler) können.

SPIELSTEUERUNGEN:

MAUSBEDIENUNG:

Linke Maustaste:	Beschleunigen
Rechte Maustaste:	Bremsen
Maus Links/Rechts:	Links-/Rechtssteuerung
Beide Maustasten:	Rundblickmodus (das Bike fährt geradeaus weiter)

TASTATURBEDIENUNG:

ESC:	Spiel unterbrechen
LEERTASTE:	Feuert die zur Zeit gewählte Waffe ab
W:	Waffenumschalttaste (schaltet, sofern vorhanden, auf nächsten Waffenschacht um)
1, 2, 3, 4:	Wechselt zum Waffenschacht der jeweiligen Nummer
Bild-Auf-Taste:	Vergrößert die Spielfläche
Bild-Ab-Taste:	Verkleinert die Spielfläche (nützlich, um Spielablauf zu beschleunigen)
ALT:	Taste gedrückthalten, um Sichtweite maximal zu erweitern
Umschalttaste, R:	Rückansicht (nach hinten feuern und rückwärtiger Rundblick)
STRG:	Rundblickmodus
TAB:	Kartenbildschirm/Kartenzoom (ESC verläßt Kartenbildschirm)
Z, T:	Triebwerk einsetzen (sofern das Bike ein Triebwerk hat)
F1, O:	Ändert Blickwinkel (4 Sichtperspektiven)
F2, L:	Scheinwerfer ein/ausschalten
F3, H:	HUD-Farbe

F4, C:	Zentralpunktmarkierung ein/ausschalten
Pfeiltastatur:	Grobe Bike-Steuerung
F11:	CyberMaxx Headset-Zielverfolgung ein/ausschalten
F12:	CyberMaxx 2D/3D-Umschalttaste

JOYSTICK-BEDIENUNG:
Zur Eichung muß der Joystick während des Spiels um 360 Grad rotiert werden.

Vorwärts:	Beschleunigen
Rückwärts:	Bremsen
Links:	Links abbiegen
Rechts:	Rechts abbiegen
Knopf 1:	Zur Zeit gewählte Waffe abfeuern
Knopf 2:	Rundblickmodus



HEADS-UP-DISPLAY (HUD):

Die kritischen Meßanzeigen des Bykes sind auf dem Bildschirm als HUD-Anzeige aufgeführt.

Der Geschwindigkeitsmesser befindet sich auf der linken Bildschirmseite und zeigt die Geschwindigkeit in Kilometer pro Stunde an.

Der Kompaß befindet sich am oberen Bildschirmrand. Auf der rechten Bildschirmseite ist eine Waffen- und eine Treibstoffanzeige aufgeführt.

In der Mitte unten auf dem Bildschirm wird die **Zeit** angegeben, die Ihnen noch bleibt, bevor sie Sie entdecken und einen großangelegten Sturmangriff starten (es ist dringendst zu empfehlen, den Kampfeinsatz abzubrechen, bevor es dazu kommt).

Auf der rechten Bildschirmseite befinden sich die **Schadensanzeigen,** die aktiviert werden, sobald Schäden am Bordsystem festgestellt werden.

Der gesamte Bildschirm ist mit einem **Radarsystem** überlagert. Das Radar ermöglicht eine Überkopfansicht verschiedener Objekte im Spiel und steht in Relation zu Ihrer gegenwärtigen Sichteinstellung. Ihr Byke befindet sich in der Mitte des Radars und zeigt grundsätzlich zum oberen Bildschirmrand. Punkte unterhalb der Zentralmarkierung Ihnen auf Objekte/Gegner hinter Ihnen, Punkte links von Ihnen auf Objekte/Gegner zu Ihrer Linken usw. hin. Um sich auf ein Radarobjekt zuzubewegen, plaziere den Radarpunkt des Objektes zwischen der Zentralmarkierung des Bildschirms und dem oberen Bildschirmabschnitt und fahren weiter. Sollte der Punkt direkt unterhalb der Zentralmarkierung liegen, also außerhalb Ihres Blickfeldes, befindet er sich möglicherweise direkt über Ihnen auf einer schwebenden Plattform. Auf dem Radar werden verschiedene Objekte angezeigt, die entsprechend der folgenden Auflistung durch verschiedenfarbige Punkte dargestellt sind:

Geschütztürme:	Grauer Punkt (werden im Schwierigkeitsmodus "High" nicht angezeigt)
Gegnerische Fahrzeuge:	Roter Punkt
Raketen (gestartet):	Weißer Punkt
Einsatzziele:	Grüner Punkt
Netzspieler:	Roter Punkt (für gegnerischen Spieler) Gelber Punkt (für gleichfarbige Bykes - bei Teamspielen)

Modemspieler: Roter Punkt
Das Radar hat eine Reichweite von 1/6 der gesamten Kartengröße.

WAFFENSYSTEME:

Mit erfolgreichem Abschluß jedes Einsatzes vergrößert sich Ihr Waffenarsenal, so daß Sie zunehmend bessere und abwechslungsreichere Kampftechniken einsetzen können. Jede der hier aufgeführten Waffen hat drei Schußreichweiten, wobei die schlagkräftigste Version durch Extragewicht den größten Schaden verursacht.

Streugeschütze: Langsame Feuerrate, schießt ein Streugeschoß von 5 bis 15 Schüssen, minimaler Schaden.

Maschinengewehre: Schnelle Feuerrate, 1 bis 3 Schüsse, minimaler Schaden.

Laser: Mittlere Feuerrate, schnell und beweglich, minimaler bis zu schwerem Schaden.

Fernlenkgeschosse:
- Langsame Feuerrate in gerader Schußlinie, schwerer Gebietsschaden.
- Langsame Feuerrate, gelenkt, schwerer Gebietsschaden.
- Mittlere Feuerrate, gelenkt, feuert 3 Einzelgeschosse, schwerer Gebietsschaden.

Granaten: Extrem schwer, Großraumschaden.

REPARATUREN UND WAFFENAUFLADUNG:

Während des Spiels wird dein Byke früher oder später beschädigt werden und Ihr Munitionsvorrat zur Neige gehen. In den Städten werden Sie jedoch Gegenstände finden, mit denen Sie Ihr Byke reparieren, Ihren Munitionsvorrat wieder ergänzen und Ihre Waffen verbessern können.

POWER-UPS:

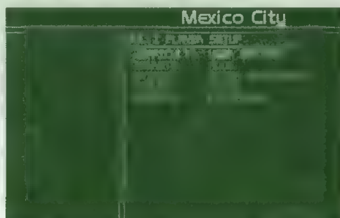
Panzerreparatur: Repariert die Panzerung Ihres Bykes
Streugeschosse: Ergänzt Ihren Streugeschoßvorrat
Streugeschütz-Upgrade: Verbessert IhrStreugeschütz um eine Stufe
Kettengürtel: Lädt Maschinengewehr neu auf
Maschinengewehr-Upgrade: Verbessert Ihr Maschinengewehr um eine Stufe
Energiepack: Lädt die Laserenergiezellen neu auf
Laser-Upgrade: Verbessert Laser um eine Stufe
Raketenersatz: Ergänzt Ihren Raketenvorrat
Raketen-Upgrade: Verbessert Ihre Raketen um eine Stufe
Granatenpack: Lädt den Granatwerfer neu auf
Granaten-Upgrade: Verbessert den Granatwerfer um eine Stufe
Mega-Munitionspack: Lädt alle Waffen neu auf
Treibstoffelement: Füllt den Tank Ihres Bykes auf
Reparatursatz: Repariert sämtliche beschädigten Byke-Systeme
Tarnstörgerät: Erzeugt um Ihr Byke ein Energiefeld zur Radarbekämpfung

GEGNER:

Druckempfindlicher Sprengstoff (Landminen)
Bodengestütztes Salvenfeuergeschütz
An der Decke angebrachtes Salvenfeuergeschütz
Bodengestütztes Maschinengewehr
An der Decke angebrachtes Maschinengewehr
Bodengestützter Lasergeschützturm
An der Decke angebrachter Lasergeschützturm
Bodengestützte Raketenabschußrampe
An der Decke angebrachte Raketenabschußrampe

SPIEL ÜBER NETZVERBINDUNG:

CyberBykes kann von bis zu 8 Spielern gleichzeitig gespielt werden. Um ein Netzspiel zu betreiben, müssen alle Spieler die Netzoption eingeschaltet haben (CyberBykes unterstützt die meisten Netzsoftwareprogramme einschließlich IPX, Windows für Workgroups und Windows N/T-Netzprotokolle). Um über eine Netzverbindung zu spielen, müssen alle Spieler im Konfigurationsprogramm den gleichen Netzpfad angeben. Dieses Verzeichnis wird dann für alle notwendigen Netzdateien verwendet.



Um eine Netz-Session zu starten, drücken Sie beim Stadtauswahlschirm einfach F12, woraufhin in der linken Bildschirmecke unten die Netzoption aufleuchtet. Sie können jetzt eine Stadt wählen, indem Sie die Tabulatortaste drücken, bis die gewünschte Stadt angezeigt wird. Alle anderen Spieler dieser Stadt, falls vorhanden, sind im Fenster links des Globus aufgeführt. Nur der Spieler, der im Netzmodus als erster eine Stadt betritt, darf die Spieloptionen einstellen. Hat ein Spieler die Stadt einmal betreten, müssen sich die anderen Spieler demnach mit den Einstellungen des ersten Spielers zufriedengeben. Die Bike-Konfiguration für Netzspiele ist die gleiche wie im Einzelspielermodus. Bei einer Netz-Session dürfen sich Spieler jederzeit dazugesellen oder das Spiel verlassen, ohne daß sie damit das Spiel der anderen Teilnehmer beeinflussen.



Mit Ausnahme des hierbei möglichen Nachrichtenaustauschs ist die Spielsteuerung die gleiche wie im Einzelspielermodus. Sie können den anderen CyberBykes Nachrichten zukommen lassen, indem Sie die ESC-Taste drücken (damit wird gleichzeitig das Spiel unterbrochen) und die Option "Meldung senden" (Send a Message) wählen. Sie können aber auch eine Nachricht übermitteln, ohne das Spiel zu unterbrechen, indem Sie die Eingabetaste drücken, Ihre Nachricht eingeben und die Eingabetaste noch einmal betätigst (Umschalttaste-Eingabetaste für Teamnachrichten). Teamnachrichten werden nur an Bykes der gleichen Teamfarbe übermittelt.

Netzspiele können allein oder im Teammodus gespielt werden. Beim Teamspiel sollte jede Seite gleichfarbige Bykes wählen. Auf Ihrem Radar erscheinen Ihre Gegner als rote Punkte und alle Verbündeten als gelbe Punkte. Sie können Ihrem deinem Team eine Nachricht übermitteln, indem Sie Teamnachricht (Team Message) vom ESC-Menü wählst, oder die Umschalttaste zusammen mit der Eingabetaste drücken, um Ihre Nachricht zu senden.



Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Einsatzzielen im Einzelspielermodus werden bei Netzspielen in der Stadt willkürlich plazierte Flaggen gesetzt. Diese Flaggen bedeuten Preise (Tarnung, Unsichtbarkeit, Waffen-Updates und vollständige Reparaturen), die oft besser sind als die, die man normalerweise überall in der Stadt verstreut findet. Der Computer registriert automatisch, wie viele Preise jeder Spieler erworben hat, so daß am Ende der Gewinner des Spiels festgestellt werden kann. Die Flaggen werden ungefähr 20 Sekunden nachdem sie gefunden wurden wieder ersetzt. Die Anzahl der Verluste kann ebenfalls zur Ermittlung eines Gewinners herangezogen werden, da jede Statistik im Computer gespeichert ist.



SPIEL ÜBER MODEMVERBINDUNG:

Um CyberBykes über Modemverbindung spielen zu können, müssen beide Spieler ein Modem mit einer Mindestbaudrate von 9600 haben und im Konfigurationsprogramm zuvor einen COM-Port angeben. Wurde der korrekte COM-Port angegeben, erscheint im Hauptmenü die entsprechende Modemoption. Um eine Verbindung herzustellen, muß der eine Spieler "Wählen" (Dial Modem) aktivieren und die entsprechende Telefonnummer eingeben und der andere "Warte auf Anruf" (Waiting for Call) wählen. Das Programm bestimmt daraufhin willkürlich die Sendestation, woraufhin der sendende Spieler eine Stadt seiner Wahl wählen darf. Mit Ausnahme des Nachrichtenaustauschs ist die Spielsteuerung die gleiche wie im Einzelspielermodus. Sie können Ihrem Gegner Meldungen zukommen lassen, indem du ESC drückst und die Option "Meldung senden" (Send Message) wählst (wodurch dein Spiel unterbrochen wird), oder indem du die EINGABETASTE drücken, Ihre Meldung eingibst und dann noch einmal die EINGABETASTE betätigst, um Ihre Meldung zu senden.

Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Einsatzzielen im Einzelspielermodus werden bei Modemspielen in der Stadt willkürlich plazierte Flaggen gesetzt. Hinter diesen Flaggen verbergen sich Preise (wie z.B. Tarnung, Unbesiegbarkeit, Waffen-Upgrades und vollständige Reparaturen), die oft besser sind als die, die man normalerweise in der Stadt verstreut findet. Der Computer registriert automatisch, wie viele Preise

jeder Spieler errungen hat, so daß am Ende der Gewinner des Spiels festgestellt werden kann. Die Flaggen werden ungefähr 20 Sekunden nachdem sie gefunden wurden wieder ersetzt. Die Anzahl der Verluste kann ebenfalls zur Ermittlung eines Gewinners herangezogen werden, da jede Statistik im Computer gespeichert ist. Dein Gegner wird auf deinem Radar als roter Punkt dargestellt.

EDITIERMODUS:

CyberBykes bietet dir einen Leveleditor, mit dem du schon vorhandene Levels nach deinen Wünschen ändern oder ganz neue erstellen kannst. Bevor du jedoch eine der schon vorhandenen Städte änderst, solltest du dir gut überlegen, ob du später nicht vielleicht mit einem anderen Spieler spielen möchtest, denn wenn ihr mit verschiedenen Versionen derselben Stadt spielt, werdet ihr auf Schwierigkeiten stoßen. Um einen Level, den du selbst erstellt hast, mit einem anderen Spieler zu spielen, müssen beide Spieler eine Kopie des neuen Levels haben. Kopiere dazu einfach die entsprechende .LVL-Datei deiner neuen Stadt (Beispiel: Eine Stadt namens HOME würde den Dateinamen HOME.LVL tragen). Haben einmal beide Spieler eine Kopie desselben Levels, kann es losgehen!

Tips zur Levelkonstruktion:

Bevor du mit der Konstruktion eines Levels beginnst und Baublöcke setzt, solltest du zuerst ein paar Entscheidungen treffen:

• Setze ein paar willkürlich plazierte Bodenblöcke, um in größeren Gebieten ein Gefühl der Bewegung zu erzielen.

• Stelle den gewünschten Gravitationsgrad ein, um die Sprungentfernung leichter ermitteln zu können.

• Setze feindliche Verkehrsrouten erst ein, wenn du fertig bist, denn setzt du später ein Objekt in den Weg einer feindlichen Route oder löschst auf der Plattform, über die eine dieser Routen verläuft, ein Objekt, dann ist deine Routenlegung inkorrekt.

MAUSBEDIENUNG:

Maus links/rechts:	Links- und Rechtssteuerung
Maus vor/zurück:	Bewegung nach vorn/zurück
Linke Maustaste:	Rundblick (in gegenwärtiger Position verweilen)
Rechte Maustaste:	Hoch/Runter/Links/Rechtssteuerung arretieren, nachdem Maus bewegt wurde
Beide Maustasten:	Bewegung nach vorn
ALT:	Wenn gedrücktgehalten - zweifache Verstärkung der Mausbewegung

TASTATURBEDIENUNG:

+, -:	Zwischen den Merkmalen umschalten: Scheinwerferintensität Umgebungsbeleuchtungswert Gravitation Flugdauer Musikdatei Hintergrund-Bitmap Verkehrsroutennummer
STRG +, -:	Wert des zur Zeit gewählten Merkmals ändern
Eingabetaste:	Level speichern
ESC:	Level speichern und abbrechen
F2:	Editiermodus-Umschalttaste (Block/Verkehrsmodi)
TAB:	Karte einsehen
STRG-Anführungszeichen ("):	Tastenmakrorekorder starten/stoppen
ALT-Anführungszeichen ("):	Tastenmakro ausführen
F5/F6:	Aktuelle Bodenfarbe ändern
F7/F8:	Aktuelle Wandfarbe ändern

BLOCKEDITIERMODUS:

(F2 - Umschalttaste für Block/Verkehrseditiermodus)
Leertaste: Zur Zeit gewählten Blocktyp in aktueller Farbe plazieren
ALT-L: Lichtquelle plazieren (Intensität mit gewählter Scheinwerferintensität identisch)
ALT-O: Zur Zeit gewähltes Polygonobjekt in aktueller Farbe (wenn zutreffend) plazieren
ALT-P: Zur Zeit gewählten Preis plazieren
STRG-R: 1000 willkürlich gesetzte Blöcke der zuletzt verwendeten Farbe plazieren
STRG-F: 1000 willkürlich gesetzte Bodenblöcke der zuletzt verwendeten Farbe plazieren
STRG-W: Weltendmarkierungen setzen
STRG-ALT-R: Alle willkürlich plazierten Blöcke entfernen
STRG-ALT-F: Alle willkürlich plazierten Bodenblöcke entfernen
STRG-ALT-W: Alle Weltendmarkierungen entfernen
P: Plattform starten/stoppen (Umschalttaste-P, um abzubrechen)
R: Rampe starten/stoppen (Umschalttaste-R, um abzubrechen)

BLOCKVERSCHIEBUNG:

L/R/Hoch/Runter.: Aktuelle Position auf X/Y verschieben (relativ zur Position)
Bild-Ab/Bild-Auf: Aktuelle Position auf Y verschieben
Home: Blockauswahlutensil zum Block direkt vor dir verschieben
ALT-Home: Bringt dich zum Blockauswahlutensil
STRG-Links/Rechts: Gegenwärtigen Blocktyp ändern
STRG-Home/End: Seitenhöhe des zu plazierenden schrägen Blocks ändern
STRG-Bild-Ab/Bild-Auf: Andere Seitenhöhe des zu plazierenden schrägen Blocks ändern
STRG-I: Winkel des zu plazierenden schrägen Blocks umkehren

BLOCKAUSWAHL:
ALT-C: Aktuelle Boden/Wandfarbe in die des gewählten Blocks ändern
ALT-V: Zur nächsten Position des zur Zeit gewählten Blocks gehen
C: Zur Zeit gewählte/n Block/Blöcke mit aktueller Boden/Wandfarbe färben
S: Auswahl beginnen/beenden (Pfeiltasten, um Auswahlgröße zu ändern)
Umschalt-Löschtaste: Gewählte Objekte ausschneiden (kopieren und löschen)
STRG-Einfügetaste: Gewählte Objekte kopieren (S, um abzubrechen)
Umschalt-Einfügetaste: Kopierte Objekte in aktueller Auswahlposition einfügen
STRG-ALT-Links/Rechts: Gegenwärtig zwischengespeicherte Objekte rotieren

LICHTPLAZIERUNG:
ALT-L: Lichtquelle plazieren (Intensität mit Scheinwerfern identisch)
ALT-+/-: Intensität gewählter Lichtquelle ändern

POLYGONOBJEKTPLAZIERUNG
ALT-O: Polygonobjekt in aktueller Farbe plazieren
ALT-Links/Rechts: Zur Zeit gewähltes Polygonobjekt rotieren (45 Grad)
ALT-Hoch/Runter: Zur Zeit gewähltes Polygonobjekt ändern

PREISPLAZIERUNG:
ALT-P: Preis plazieren
ALT-Links/Rechts: Zur Zeit gewählten Preis rotieren (45 Grad)
ALT-Hoch/Runter: Zur Zeit gewählten Preis ändern

GESCHÜTZTURMPLAZIERUNG:
ALT-E: Gegenwärtigen Geschützturm plazieren
ALT-Links/Rechts: Zur Zeit gewählten Geschützturm rotieren (45 Grad)
ALT-Hoch/Runter: Zur Zeit gewählten Geschützturm ändern

VERKEHRSEDITIERMODUS:
(F2 - Umschalttaste für Block/Verkehrseditiermodus)

VERKEHRSROUTENREKORDER:
STRG +, -: Zur Zeit gewählte Verkehrsroutennummer ändern
F10: Verkehrsroutenrekordermodus aktivieren
Löschtaste: Vorherige Route löschen
Eingabetaste: Routenrekorder starten/stoppen
ESC: Routenrekordermodus verlassen

Anflug:
F3: Anflugpunkt einstellen
STRG-F3: Alle Anflugpunkte löschen
F4: Punkt anfliegen

Einfügetaste: Neues Fahrzeug auf gegenwärtiger Route einfügen
Löschtaste: Zur Zeit gewähltes Fahrzeug löschen
Links/Rechts: Zur Zeit gewähltes Fahrzeug umschalten
Hoch/Runter: Zur Zeit gewähltes Fahrzeug entlang der Verkehrsroute bewegen
STRG-Hoch/Runter: Zur Zeit gewähltes Fahrzeug schnell entlang der Verkehrsroute bewegen
STRG-R: Zur Zeit gewähltes Fahrzeug willkürlich entlang der Verkehrsroute bewegen
ALT-Hoch/Runter.: Zur Zeit gewählten Fahrzeugtyp ändern
Home: Sicht auf zur Zeit gewähltes Fahrzeug richten

FEHLERSUCHE:

Spielablauf zu langsam:

1. Versuche als erstes einmal, eine niedrigere Auflösung zu wählen (für eine optimale Leistung wird der 320 x 200-Modus empfohlen).
2. Schalte als nächstes einige der Spieloptionen wie z.B. Hintergrund-Bitmaps aus. Auch ein hoher Detailgenauigkeitsgrad kann den Spielablauf beeinflussen.
3. Versichere dich, daß du das Spiel nicht versehentlich unter Windows betreibst, da sich der Spielablauf dadurch bedeutend verlangsamt. Für eine optimale Leistung muß das Spiel unter DOS betrieben werden.
4. Verringere mit der Bild-Ab-Taste die Spielfenstergröße.

Spiel sperrt:

1. Schalte Smartdrive oder andere Platten-Cache-Programme aus.
2. Überprüfe deine Soundkonfiguration (betreibe dazu vom DOS-Prompt aus das Konfigurationsprogramm), denn das Spiel kann aufgrund inkorrekter Einstellungen sperren.

SCHWIERIGKEITEN BEIM MODEMSPIEL:

Schlechte Modemleistung:

1. Aufgrund begrenzter Datenübertragungsraten laufen Modemspiele allgemein langsamer als normale Spiele. Für einen optimalen Spielablauf wird ein Modem mit einer Mindestbaudrate von 9600 und ein 16550 UART-Chip empfohlen.
2. Zu Tips dazu, wie du die Spielgeschwindigkeit verbessern kannst, lies bitte den oben aufgeführten Abschnitt unter Fehlersuche.

SCHWIERIGKEITEN BEIM NETZSPIEL:

Kann andere Spieler nicht sehen:

1. Versichere dich, daß du im Konfigurationsprogramm einen Netzpfad angegeben hast. Gehe dazu ins CyberBykes-Verzeichnis über, und betreibe vom DOS-Prompt aus das Konfigurationsprogramm. Hier sollte ein Pfad angegeben sein, auf den alle in der NETZPFAD-Konfiguration aufgeführten Netzspieler zugreifen können.
2. Die gemeinsamen Netzdateien werden manchmal korrumpieren. Deshalb solltest du ab und zu vom CyberByke-Verzeichnis aus KILLNET.BAT betreiben (sofern zu diesem Zeitpunkt niemand auf das Verzeichnis zugreift). Im spezifizierten Netzpfad werden damit alle Netzdateien gelöscht und beim nächsten Netzspiel wieder ersetzt.

Schlechte Netzspielleistung:

1. Netzspiele können aufgrund der Computergeschwindigkeit, der Netzgeschwindigkeit und des gegenwärtigen Netzdatenaustauschs beeinträchtigt werden.
2. Die gemeinsamen Netzdateien werden manchmal korrumpieren. Deshalb solltest du ab und zu vom CyberByke-Verzeichnis aus KILLNET.BAT betreiben (sofern zu diesem Zeitpunkt niemand auf das Verzeichnis zugreift). Im spezifizierten Netzpfad werden damit alle Netzdateien gelöscht und beim nächsten Netzspiel wieder ersetzt.

BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

Gametek, (UK) Ltd, garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Gametek Softwareprodukts für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen an die folgende Adresse geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu reparicren oder zu ersetzen: Customer Support, Gametek (UK) Ltd., 258 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4DX, Großbritannien.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungserscheinungen. Gametek-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Bezitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Softwareprodukts entstehen.

TECHNISCHE HILFE

So erreichen Sie Gametek:



TELEFONISCH

Bitte lesen Sie sich den Abschnitt "Problemlösungen" gründlich durch, bevor Sie uns anrufen. Sie erreichen unseren Kundendienst und den technischen Hilfsdienst unter ++44 (0)1753 553445 zwischen 9.00 und 17.00 Uhr englischer Zeit. Wir möchten, daß Sie so schnell wie möglich Freude an Ihrem Spiel haben. Halten Sie sich daher möglichst in der Nähe Ihres Computers auf, wenn Sie uns anrufen, damit wir Ihre Fragen direkt beantworten können. Falls Sie nicht von Ihrem Computer aus anrufen können, halten Sie bitte folgende Informationen über Ihr System bereit: den Markennamen und Typ Ihres Computers, den Soundkartentyp, die maximale Größe für ausführbare Programme und Ihren Maustyp.



PER FAX

Technische Hilfe können Sie per Fax unter ++44 (0)1753 554340 anfordern. Bitte geben Sie auf Ihrem Fax Ihre Telefon- und Faxnummer sowie die nötigen Informationen zu Ihrem Computer (siehe oben) an, und fügen Sie eine möglichst genaue Beschreibung des Problems, das beim Betreiben des Spiels auftritt, bei.



PER POST

Richten Sie Ihre Briefe bitte an folgende Adresse:

Gametek UK, 258 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4DX Großbritannien.

Bitte geben Sie in Ihrem Schreiben Ihre Adresse und die nötigen Informationen zu Ihrem Computersystem (siehe oben) an, und fügen Sie eine möglichst genaue Beschreibung des Problems, das beim Betreiben des Spiels auftritt, bei.

Gametek UK Ltd., 258 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4DX, U.K.
Gametek Deutschland GmbH, Kunkelstrasse 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.
Gametek France, 5 Rue Jean Rostand, BP 380, 69746 Genas Cedex, France.